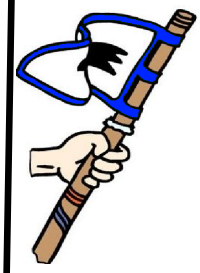
Atelier de cargos

Guia de Bando

Cargo Básico

O cargo de Guia é muito importante, pela capacidade de liderança que implica. O chefe tem no guia um grande aliado na condução do grupo: ele actua como intermediário entre a equipa de animação (chefes) e os restantes lobitos e é a ele que compete a liderança do bando.



Ao Guia compete:

- Dirigir e animar o bando,
- Distribuir tarefas e cargos.
- Transportar a bandeirola do bando.
- Representar o bando nos Conselhos de Guias e de Caçadas.

O Conselho de Guias

É uma reunião que acontece pelo menos de 15 em 15 dias, onde estão presentes o Guia de Alcateia, os Guias e os Sub-Guias dos bandos e o Akelá, bem como pode estar presente o Assistente de Agrupamento (Padre). O Conselho de Guias decide sobre todos os assuntos gerais da Alcateia.

É aqui que se tomam as decisões sobre a vida da Alcateia e onde os Guias de Bando transmitem a opinião e as ideias do seu Bando aos restantes Guias e ao Chefe.
É, também, no Conselho de Guias, que as propostas de validação dos objectivos e dos trilhos irão ser discutidas, portanto, este é o órgão mais importante da Alcateia.

O Conselho de Guias é dirigido pelo Guia da Alcateia ou por um Guia escolhido para a ocasião. Esta tarefa deve rodar entre os elementos do Conselho de vez em quando.

Durante o *Conselho de Guias* deve haver um Guia que faça a função de secretário/Cronista do Conselho para que todas as decisões fiquem registadas, de forma a não haver esquecimentos. Esta também deve ser uma função rotativa entre todos os membros do Conselho de Guias. O Akelá está presente para ajudar na tomada de decisão, para aconselhar, mas a decisão é sempre dos Guias.

Para melhorar as tuas qualidades como Guia de Bando... podes sempre….
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Vermelho— Nadador Salvador;
Verde— Amigo dos Animais ou Amigo das Plantas;
Amarelo— Nadador ou Atleta;
Laranja - Bom Cidadão;
Azul—Velejador ou Canoeiro;
Anil—Faz tudo/Bricolagem;
Violeta— Animador da Fé ou Acólito.

5 dicas para lidar Com: OUTROS LOBITOS

1. Não faças comentários que possam humilhar ou envergonhar algum dos teus elementos
2. Se precisares de chamar à atenção algum deles, fá-lo a sós, sem os outros ouvirem.
3. Não deixes de fora os elementos mais tímidos ou pata-tenras, dá-lhes atenção, mostra que estás sempre a contar com a ajuda deles e que são importantes para o bando. Dá-lhes um elogio para os motivares e perceberem que estão a ser úteis.
4. Se algum dos elementos for incorrecto com outro, explica-lhe de que modo foi incorrecto e pede-lhe para pedir desculpa.
5. Mostra-te paciente com todos, de bom humor e acima de tudo dá o exemplo!

Uma Ideia:

Propõe que seja realizada uma actividade de bando. Podes aproveitar para dar alguma formação, ou até mesmo para fazer um jogo em que cada lobito identifique os seus pontos fracos e fortes, e as suas qualidades e defeitos.

Atelier de cargos

Sub-Guia de Bando

Cargo Básico

O Guia é acompanhado, na sua função de liderança, pelo **Sub-guia**, um elemento do bando que o ajuda e, também, o substitui em caso de ausência. Esta função reveste-se, assim, de especial importância.

Para que entre Guia e Sub-guia haja um espírito forte de união e cooperação, é essencial que ambos se conheçam bem.

Assim se promove a complementaridade e interajuda.

Compete ao Sub-guia:

Auxiliar o Guia em todas as suas tarefas, acompanhando-o de forma próxima não apenas para o apoiar, mas também para ires desenvolvendo as tuas capacidades de chefia.

Como este cargo é de apoio ao guia, o lobito que o desempenha pode acumulá-lo com outro cargo dentro do bando.

Para melhorar as tuas qualidades como Sub-Guia de Bando... podes sempre….
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Vermelho— Observador;

Verde— Protector da Natureza;

Amarelo— Nadador ou Atleta;

Laranja - Bom Cidadão;

Azul—Velejador ou Canoeiro;

Anil—Carpinteiro Naval;

Violeta— Animador da Fé ou Acólito.

5 dicas para lidar Com: OUTROS LOBITOS

1. Não faças comentários que possam humilhar ou envergonhar algum dos teus elementos
2. Se precisares de chamar à atenção algum deles, fá-lo a sós, sem os outros ouvirem.
3. Não deixes de fora os elementos mais tímidos ou pata-tenras, dá-lhes atenção, mostra que estás sempre a contar com a ajuda deles e que são importantes para o bando. Dá-lhes um elogio para os motivares e perceberem que estão a ser úteis.
4. Se algum dos elementos for incorrecto com outro, explica-lhe de que modo foi incorrecto e pede-lhe para pedir desculpa.
5. Mostra-te paciente com todos, de bom humor e acima de tudo dá o exemplo!

Uma Ideia:

Fala com o teu guia, pelo menos uma vez durante a semana (pode ser ao sábado), sobre as actividades que realizaram e que vão realizar, sobre o estado do bando, e partilha com ele todas as ideias que tenhas para alimentar o espírito de bando.

Atelier de cargos

Secretário/Cronista

Cargo Básico

É o especialista do bando na área da comunicação, escrita, oral e audiovisual.

Terá como principais atribuições:

- Cuidar e ilustrar o Diário de Bordo (ou Livro de Caça) do bando;

- Redigir os resumos das actividades do bando;

- Marcar as presenças do bando, na folha do Diário de Bordo;

- Arquivar os documentos do bando no Diário de bordo;

- Tratar e guardar todos os papeis, fichas, pistas, mensagens que forem dados ao bando.

Para melhorar as tuas qualidades como Secretário/ Cronista... podes sempre....
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Vermelho— Mensageiro;
Laranja - Repórter/jornalista ou Informático;
Azul—Navegador;
Anil—Bibliotecário;
Violeta— Biblista.

5 Dicas para lidar com:
RESUMOS

1. O objectivo de um resumo é fazer um texto ocupar menos espaço, mantendo as ideias principais (ou centrais).
2. Divide as ideias em Parágrafos. Começando pelo o que aconteceu primeiro e depois o que se passou a seguir, até ao fim da história.
3. Faz frases curtas e simples, usando poucos adjectivos.
4. Se resumires um texto que leste, sublinha primeiro as palavras chave, e volta a ler para teres a certeza que não perdeste nada.
5. Usa as tuas próprias palavras para explicares o que leste ou o que aconteceu, procura palavras que todos conheçam.

Uma Ideia:

Faz do Diário de Bordo do teu bando aquele que todas os bandos sentiriam orgulho em ter!

Lembra-te, o Diário de Bordo é uma obra de arte!

Atelier de cargos

Tesoureiro/Lobito do Detalhe

Cargo Básico

É o especialista do bando na área económica. Isto quer dizer que trata do dinheiro do bando. Por isso deves ser organizado, atento, poupado e ainda gostar de contas e matemática!

Terá como principais atribuições:

- Receber a quota de bando, de cada elemento;

- Escriturar o livro de quotas (ou folha de tesouraria) e demais receitas do bando e recolha das mesmas;

- Responsável pelo porquinho (mealheiro) do bando;

- Sugerir campanhas de angariação de fundos para o bando ou alcateia;

- Saber quanto é que o bando tem para uma actividade ou compra extra;

- Controlo de contas e de pagamentos;

- Conseguir prestar contas ao Bando, ao Guia e ao Akelá!

Para melhorar as tuas qualidades como Tesoureiro/Detalhe... podes sempre....
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Vermelho— Observador;
Laranja - Comunitário;
Anil—Coleccionador;

5 Dicas para lidar com: CONTAS E QUOTAS

1. Ajudar a definir a quota do bando.
2. Guardar o Porquinho em local seguro;
3. Regista sempre que recebes ou gastas dinheiro do bando, numa folha própria (folha de tesouraria);
4. Tem sempre o nome do lobito, a data da entrega do dinheiro e a quantia na folha de tesouraria;
5. Habitua-te a fazer contas de cabeça, é mais fácil e pode ajudar-te com as contas do bando!

Uma Ideia:

O mealheiro/ porquinho do bando deve ser colocada em local seguro.

Mantem sempre os registos actualizados.

Atelier de cargos

Guarda Material Baú e Paiol

Cargo Básico

É o guardião dos materiais do bando. É o perito do bando na conservação do seu material e equipamento, tanto de campo (baú) como náutico (paiol).

Deve ser um elemento com especial interesse pelo equipamento. Prepara a lista de material do bando, controla a lista, tentando com isso identificar falhas, e resolver pequenos problemas no equipamento que tenta resolver com ajuda dos Chefes. Em Campo será o responsável pelo estaleiro de material e por alertar todos os elementos para os cuidados a ter com a utilização do equipamento e para a segurança dos elementos.

Terá como principais atribuições:

- Saber qual é o equipamento e material do bando;

- Cuidar do equipamento e material (bando e alcateia);
- Controlar as saídas de material, bem como saber em que estado estão;
- Pedir aos Chefes o equipamento e material para as actividades do bando; Depois de saber qual é o material do seu bando, é essencial que todo o material seja controlado, deste modo faz uma lista de todo o material que vai para a caçada e verifica se estão na caixa de material; - Antes de regressar à sede é função do mesmo identificar se o material que foi para a caçada regressa!

Para melhorar as tuas qualidades como Guarda Material... podes sempre....
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Amarelo— Nadador, Atleta ou Desportista;
Verde—Campista ou Sapador;
Anil—Carpinteiro/marceneiro e/ou Carpinteiro Naval ou Faz tudo/Bricolagem;

5 Dicas para lidar com: MATERIAL

1. Arranja uma ou duas caixas para o material do teu bando;
2. Separa o material que usas na sede, o que usas no campo e o que usas nas actividades náuticas;
3. Escreve numa folha o nome de cada coisa e a quantidade;
4. Verifica se está tudo bom, a funcionar, limpo, e completo;
5. Arruma na caixa o material bom e copia a folha que escreveste e cola-a na caixa, assim saberás sempre o que está lá dentro!

Uma Ideia:

No final da actividade, confere se o material que foi é o mesmo que voltou. Avalia o seu estado:

se está em boas condições, se é preciso fazer reparações ou até proceder à sua substituição.

Atelier de cargos

Socorrista/Botica

Cargo Complementar

É o técnico de saúde do bando. Responsável pela Mala de Primeiros Socorros (botica) do bando, por isso tenta saber tudo o que tem de estar nessa mala, onde está, se está guardado em condições de higiene, e dentro do prazo de validade. Tem de saber para que serve cada uma das coisinhas do inventário, e o modo de aplicação. Sempre que não souber, mostra interesse em se informar e formar. E lembra-te que o teu lenço e os dos outros lobitos também pode ser um material extra da tua botica!

Terá como principais atribuições:

- Equipar e cuidar da botica do bando;
- Tratar as pequenas feridas dos elementos do bando, quando em actividade;
- Lembrar os chefes de Xaropes e medicamentos que os elementos do bando têm de tomar;
- Zelar pela higiene e segurança física do bando nas actividades.

Para melhorar as tuas qualidades como Socorrista/Botica... podes sempre....
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Vermelho — Socorrista ou Nadador Salvador;
Amarelo - Nadador ou Atleta;
Verde — Amigo dos Animais;
Azul —Barqueiro/Canoeiro;
Violeta — Animador da Fé.

5 Dicas para lidar com: FERIDAS

1. Pede a alguém para chamar um adulto.
2. Lava as tuas mãos, passa por água ou usa um toalhete de álcool que tens na botica.
3. Se a ferida for pequena tipo, arranhão, lava a ferida com água ou com o soro fisiológico que tens na botica.
4. Limpa a ferida com uma compressa limpa e põe betadine com ajuda de outra compressa.
5. Aplica um penso, este pode ser dos rápidos, ou se a ferida for maior deves aplicar compressas limpas e cortar o adesivo à medida. (Para cortar usa a tesoura, mas limpa-a primeiro com um toalhete de álcool).

Uma Ideia:

Os acidentes e as lesões acontecem em qualquer momento e em qualquer lugar.

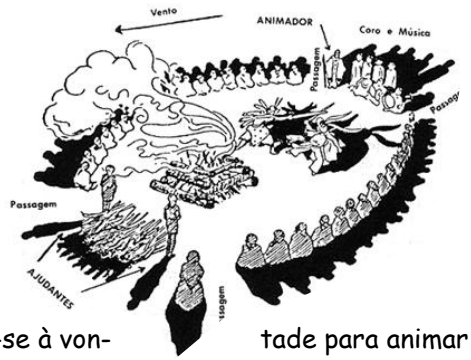
Por isso leva sempre contigo a tua botica. Não te deves esquecer de reabastecer a mala de primeiros socorros após cada utilização.

A pior maneira de descobrir a falta de material de socorro é precisando dele...

Atelier de cargos

Animador

Cargo Complementar



É o guardião das tradições do bando. Sente-se à vontade para animar o bando ou a Alcateia, e memoriza facilmente letra, músicas ou danças, assim como gritos de animação. Será responsável por animar tanto os momentos dinâmicos como os de reflexão e oração.

Tem como principais atribuições:

- Saber danças e canções, ensinando ao resto do bando;

-Conhecer bem gritos e aplausos e ensina-los aos outros lobitos;

- Aprender novos jogos e por todo o bando ou Alcateia a Jogar;

- Coordenar as cerimónias e rituais do bando;

- Preparar os pata-tenras do bando para estas cerimónias e rituais;

- Transmitir o historial do bando;

-Coordenar o ensaio das peças nas actividades do bando;

- Ajuda a preparar o fogo de conselho e os momentos de oração nos acampamentos.

Para melhorar as tuas qualidades como Animador... podes sempre....
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Vermelho— Sinaleiro;
Laranja - Actor; Cantor; Musico ou Saltimbanco;
Anil—Artista/Desenhador; Alfaiate/modista;
Violeta—Animador Comunitário; Cantor litúrgico ou Musico litúrgico.

5 Dicas para lidar com: FOGO CONSELHO

1. Fica a saber tudo o que puderes sobre o imaginário do acampamento;
2. Aprende com os mais velhos, gritos e aplausos e ensina os outros lobitos;
3. Ajuda a ensaiar a peça que o teu bando preparou;
4. Dá ideias, para ficar mais divertida, prepara caracterização;
5. Todos têm de participar na peça, e se alguém tocar algum instrumento então pede ajuda para as músicas e canções!

Uma Ideia:

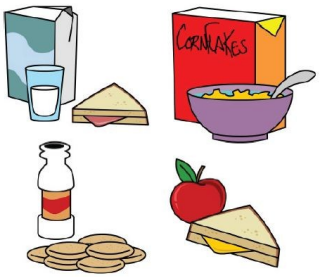
Organiza um momento de oração/ reflexão para a Alcateia e escolhe as músicas de acordo com o tema.

(pode ser uma oração da manhã ou da noite, uma oração de refeição)

Atelier de cargos

Intendente Cozinheiro/ Taifa

Cargo Complementar



É o especialista do bando na área alimentar. Será um elemento que gosta de cozinhar, nas actividades vai estar na cozinha a ajudar a Racxa. É também responsável por ajudar os chefes a escolher os ingredientes a comprar, aprendendo a diferenciar os locais de compra e os preços. Saber o que é que faz parte ou não da cantina da alcateia, e quando não há cantina lembrar os outros lobitos que devem levar copo, talher e prato para o acampamento e lavar as mãos antes das refeições!

Terá como principais atribuições:

- Ouvir os outros lobitos sobre os seus gostos, saber se podem comer de tudo ou se têm alguma alergia (tomar nota sobre esta informação);
- Propor aos chefes, uma ementa para as caçadas, lembrando-se quais os alimentos mais saudáveis e tendo em conta se vão ficar no campo ou se vão para a água;
- Ajudar a Racxa ou o Akelá a elaborar a lista dos produtos alimentares necessários para a alimentação da alcateia;
- Nas caçadas, ajuda a separar, lavar e descascar os alimentos, e ajuda a preparar o pequeno almoço e a distribuir o lanche assim como ajuda a lavar a loiça da cantina da alcateia (copos, pratos e talheres);
- Cuidar e enriquecer a Folha de Taifa, com ementas e receitas simples.

Para melhorar as tuas qualidades como Intendente - Cozinheiro/ Taifa... podes sempre....
Procurar tirar especialidades, nós sugerimos:

Laranja - Bom Consumidor;
Verde — Intendente e Cozinheiro;
Azul — Pescador;
Anil — Doméstico/Decorador.

5 Dicas para lidar com: EMENTAS

1. Saber onde é a caçada, se há cozinha ou não, se vão cozinhar em fogão ou a lenha, se há ou não frigorifico;
2. Saber se vão para a água ou se vão ficar em campo;
3. Conhecer bem os alimentos, escolher os géneros alimentares utilizando os princípios da roda dos alimentos, mas que não se estraguem em campo;
4. Considerar sempre 4 refeições principais e mais 2 ligeiras (a meio da manhã e ceia);
5. Escolher pratos quentes para o jantar e pratos frios para o almoço, quando forem para a água.

Uma Ideia:

Propor que seja feita, numa actividade uma refeição temática. (natal, italiana, aniversário) aquilo que o bando entender. O propósito é alargar as nossas ementas para lá do habitual, por isso sugere um concurso entre bandos!